**Kundstödskontakter världen över för ArcSoft Inc.**


**Nordamerika**
46601 Fremont Blvd
Fremont,CA 94538, USA
Tel:1.510.440.9901
Fax:1.510.440.1270
Webbplats:www.arcsoft.com
E-post: support@arcsoft.com

**Europa**
Unit 14,Shannon Industrial Estate
Shanon, Co. Clare, Irland
Tel:+353 (0) 61-702087
Fax:+353 (0) 61-702001
E-post: europe@arcsoft.com

**Japan**
Japan Support Center
M.D.S., Inc.
IKE Building 3F
5-1-15 Sotokanda, Chiyoda-ku
Tokyo 101-0021, Japan
Tel:+81-3-3834-5256
Fax:+81-3-5816-4730
Webbplats:www.arcsoft.jp
E-post: support@arcsoft.jp

**Kina**
ArcSoft Beijing Representative Office
No. 6 South Capital Gym Road
Beijing New Century Hotel,#2910
Beijing 100044, Folkrepubliken Kina
Tel:8610-68491368
E-post: china@arcsoft.com

**Taiwan**
ArcSoft Inc. Taiwan Branch
Tel:+886 (0) 2-27181869
Fax:+886 (0) 2-27190256
E-post: support@arcsoft.com.tw

**Australien**
Marketing Results Prop Ltd.
P.O. Box 6246 BHBC
Baulkham Hills,
New South Wales 2153, Australien
Tel:+61 (2) 9899-5888
Fax:+61 (2) 9899-5728
E-post: support@supportgroup.com.au
Webbplats:www.marketingresults.com.au

**Latinamerika**
Tel (Brasilien):00817-200-0709
Tel (Chile):800-202-797
E-post:latinsupport@arcsoft.com


---

**Registrering:**
Registrera ditt program online på www.arcsoft.com.


**Snabbguide :**
Skriven av Steve Toribio
Layout och design av Vickie Wei



Copyright 2002 Arcsoft. Inc. Alla rättigheter förbehålles. ArcSoft Funhouse är ett varumärke som ägs av ArcSoft, Inc.
Alla andra märken och produktnamn är varumärken eller registrerade varumärken som är respektive ägaren egendom. PMFH0001

Här följer ett rättsligt licensavtal för programvara mellan dig, programvarans slutanvändare, och ArcSoft, Inc. Läs licensavtalet noga innan du använder produkten. Genom att använda produkten anger du att du har läst licensavtalet och godtar villkoren i det. Om du inte godtar villkoren skall du inom 10 dagar från inköpsdatum lämna tillbaka paketet där du köpte det och få tillbaka pengarna du lade ut.

Beviljande av licens. Med denna licens har du rätt att på en enda dator använda ett exemplar av den programvara som följer med detta paket. För varje licens kan programmet bara användas på en dator åt gången. Programvaran används när den antingen finns laddad i RAM eller installerad på hårddisken eller annat permanent minne.

Du behöver en fleranvändarlicens från ArcSoft om programmet skall installeras på en nätverksserver i enda syfte att distribueras till andra datorer, eller om programmet skall installeras på eller användas av fler än en dator.

Upphovsrätt. Programvaran som följer med detta paket ägs av ArcSoft och är skyddat av Förenta Staternas upphovsrättslagar, bestämmelser i internationella fördrag och alla andra gällande nationella lagar. Programvaran måste behandlas som allt annat upphovsrättsskyddat material (t.ex. böcker och musikinspelningar). Denna licens tillåter inte att programvaran hyrs ut eller leasas, och eventuellt skriftligt material som följer med programvaran får inte kopieras.

Begränsad garanti. ArcSoft, Inc. garanterar att programvaran i paketet fungerar i huvudsak i enlighet med den medföljande dokumentationen.

Inga andra garantier. ArcSoft åtar sig inga andra garantier, vare sig uttryckta eller underförstådda, såsom underförstådda garantier om säljbarhet och lämplighet för visst ändamål vad beträffar programvaran, eventuellt medföljande skriftligt material eller eventuell medföljande programvara.

Inget ansvar för följdskador. ArcSoft eller dess leverantörer skall under inga förhållanden hållas ansvariga för några som helst skador (däribland skador för förlust av affärsvinst, avbrott i verksamheten, förlust av affärsinformation eller annan ekonomisk förlust) som kan uppstå genom förhinder att använda programvaran, även i fall då ArcSoft, Inc. har meddelats om möjligheten till sådana skador. I vissa stater/jurisdiktioner är det inte tillåtet att utesluta eller begränsa följdskador eller indirekta skador, så ovanstående begränsningar kanske inte gäller dig.

Begränsade rättigheter för amerikanska staten. Programvaran och dokumentationen tillhandahålls med begränsade rättigheter. Användning, mångfaldigande eller avslöjande av innehåll från amerikanska statens sida är underkastat begränsningar enligt punkt (c)(1)(ii) i lagen Rights in Technical Data and Computer Software, DFARS 252.227-7013, respektive punkt (c) (1),(2), och (3) i lagen Commercial Computer Software - Restricted Rights, 48 CFR 52.227-19, och eventuella ändringar av dessa. Tillverkaren är ArcSoft, Inc., 46601 Fremont Blvd., Fremont, CA 94538, USA.

Om denna produkt har köpts i USA, lyder detta avtal under lagen i staten Kalifornien. I annat fall kan lokala lagar gälla.



Ö versikt....3
Systemkrav....3
Installation....4
Start av programmet....4
Skapa en Funhouse-bild....4
Steg 1: Hämta mall....5
Steg 2: Hämta foto....5
Steg 3: Fininställ....6
Steg 4: Lägg till text....7
Steg 5: Utskriftspreview....8
Spara bilder....8
Skapa dina egna mallar....9
Maila bilder....10
Något om att hämta/fånga bilder....10
Ytterligare hjälp....10

## Översikt

Med ArcSoft Funhouse kan du skapa unika roliga bilder genom att kombinera två eller fler foton. Du kan sätta ansikte på berömda statyer, på framsidesbilden på veckotidningar, kändisar, seriefigurer eller andra typer av bilder. Byt huven på familjemedlemmar eller sätt en kamrats ansikte på hunden.

Det följer med flera färdiggjorda mallar med programmet. Dessa mallar är organiserade i kategorier. I varje mall finns det en eller flera "masker", dvs områden som kan klippas ut så att du kan lägga in dina egna bilder. Om det t.ex. är en person på en bild, kan du täcka ansiktet på personen med masken och sedan sätta in ett ansikte från en annan bild. Vid sidan av dessa inbyggda mallar kan du skapa dina egna utifrån din egen samling digitala bilder.

## Systemkrav

Windows:

- Windows 98/ME/2000/XP
- Pentium-baserad PC eller motsvarande
- 150 MB ledigt utrymme på hårddisken
- 64 MB RAM (128 MB rekommenderas)
- 16-bitars färgbildskärm (800 x 600)

Macintosh:

- Macintosh OS 8.6/9/X
- Power PC
- 200 MB ledigt utrymme på hårddisken
- 64 MB RAM (128 MB rekommenderas)
- 16-bitars färgbildskärm (800 x 600)



## Installation

Lägg i cd-skivan med Funhouse i din cd-enhet. Installeraren ska starta automatiskt.

Följ anvisningarna på skärmen för att fullfölja installationen. Lägg märke till var programmet installeras och var du hittar den på startmenyn.

*OBS: Om installeraren inte startar automatiskt, måste du köra den manuellt:*

1. Klicka på Start>Kör.
2. I Kör-dialogen skriver du "X:setup.exe". Lägg i cd-skivan med Funhouse i din cd-enhet. Bokstaven varierar från system till system.
3. Klicka på OK.
4. Följ anvisningarna på skärmen för att fullfölja installationen.

## Start av programmet

**1.** Klicka på Start.
2. Markera Program>ArcSoft Funhouse>Funhouse.

*OBS: Anvisningarna varierar från version till version. Håll ett öga på installationen för att kontrollera var programmet sitter i Start-menyn. Du kan också starta programmet genom att dubbelklicka på ikonen på Skrivbordet (om det finns en sådan).*

## Skapa en Funhouse-bild

Det är mycket lätt att skapa en bild. Det görs i fem steg. De olika stegen visas uppifrån och ner till vänster på programmet skrivbordsyta:

**Steg 1: Hämta mall**

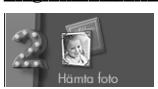
I detta steg markerar du mallen du ska använda i projektet. En "mall" är bakgrundsbilden, som du lägger in andra bilder på. Du kan tänka på mallen som en bakgrund eller scen för din Funhouse-bild. På den bakgrunden lägger du in dina egna bilder för att göra den unik.

Klicka på ikonen Hämta mall på vänster sida av skärmen. Då kommer du till mallskärmen, där du kan titta på, skapa och markera din Funhouse-mall.
På vänster sida av skärmen finns en rullgardinsmeny med flera olika kategorier mallar. Använd den rullgardinsmenyn för att markera önskad kategori. När du har valt en kategori kan du titta på de olika mallarna i den kategorin.
Markera kategorin "Mina mallar" för att titta på, redigera och skapa egna mallar (se under "Skapa dina egna mallar")..

När du klickar på en miniatyr av en mall, visas mallen det huvudsakliga Preview-fönstret. Du märker att det finns en eller flera färgade partier på mallen, normalt över ansiktet på figurer som finns på bilden. Det är s.k. "masker", dvs partier som du kommer att bytas ut mot bilder som du lägger in.

Klicka på OK när du är klar att fortsätta. Då kommer du tillbaka till mallskärmen, där den mall du markerade visas.

**Steg 2: Hämta foto**




Nu när du har valt din mall, kan du lägga in andra foton i maskområdena. Det gör du i det andra steget längs vänster sida av skärmen. Klicka på ikonen Hämta foto. Då kommer du till Hämta foto-skärmen.

Från den skärmen kan du välja en eller flera bilder (beroende på bilden mall du har) för att lägga in i den markerade bakgrunden. Foton väljer du på liknande sätt som mallar, men här finns det fler alternativ.



**Fotomask**

Klicka på en knapp för att lägga in en bild i motsvarande mask. Du kanske inte kan välja alla tre knapparna. Om du markerade en mall som bara hade en mask, är bara första knappen tillgänglig.

Använd rullgardinsmenyn för att markera ett album. Markera "Nytt" för att skapa ett nytt album. I albumen finns miniatyrlänkar till bilder som är lagrade på systemet. Klicka på Öppna för att lägga till foton i albumet. Klicka på Hämta för att fånga bilder från externa enheter. Klicka på Ta bort för att ta bort en miniatyr ur ett album (du kan också välja att radera källfilen).

När du har valt ett foto, visas det i motsvarande mask på skärmen. Klicka på andra Fotomask-knappar för att markera andra foton. Tänk på att du bara kan välja lika många foton som det finns masker på din mall.

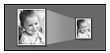
**Steg 3: Fininställ**

När de markerade fotona har lagts in i mallen behöver de antagligen ändras på olika sätt så att de ser ut som om de är del av fotot. Du kan göra dessa justeringar på fininställningsskärmen. Klicka på ikonen Fininställ för att komma till den skärmen.

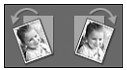
Från den skärmen kan du tillämpa olika redigeringar och förbättringar på de olika ingående bilderna.

Markera en bild med Fotomask-knapparna. När du har markerat en bild, gäller ändringarna du gör bara den bilden.

Med detta kommando spegelvänds den markera den bilden.



Med dessa knappar blir den valda bilden större eller mindre inom mallen.



Med dessa knappar kan du rotera den markerade bilden något i angiven riktning.

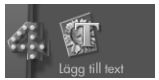
Med dessa knappar flyttar du den valda bilden inom mallen. Alternativt kan du klicka och dra bilden direkt till Preview-fönstret.

Med färgmatchning kan programmet tillämpa en rad olika förbättringar för att få färgtonen i den inlagda bilden att passa mallens färgton. Med de tre skjutreglagen kan du justera bilden ljusstyrka, kontrast och mättnad (färgintensitet).

Du kan zoom in och ut på den markerade inlagda bilden genom att klicka på knapparna "+" och "–".

Använd dessa knappar för att fånga en bild från en ansluten videoenhet direkt in i mallen. Klicka på den första knappen får att fånga bilden. Klicka på mittknappen för att växla på och av videoenheten. Med den tredje knappen kan du justera inställningarna på den markerade enheten.

**Steg 4: Lägg till text**




Lägg till text på scenen för att sätta din egen stämpel på den ännu mer. Klicka på Lägg till text-knappen för att öppna textfönstret.

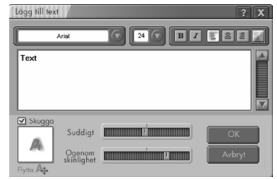
Här finns det vissa förvalda textalternativ. Skriv in din text i textrutan och välj formatering. Du kan också lägga till skugga på texten. Om du gör det, kan du sedan klicka på och dra skuggan inom Preview-rutan och lägga den var du vill. När du är klar kan du klicka och dra



texten för att lägga den var som helst på bilden.

**Steg 5: Utskriftspreview**

När du är klar med din Funhouse-bild kan du skriva ut den. Klicka på knappen Utskriftspreview på huvudskärmen för att komma till utskriftsskärmen.




Från den skärmen har du fullständig kontroll över hur dina bilder skrivs ut. Klicka och dra för att flytta omkring den på sidan. Klicka och dra i hörnen av bilden för att ändra storleken på den. Du kan ställa in antalet kopior du vill få utskrivna (Kopior), visa och redigera dina inställningarna för din skrivare (Skrivarinställningar), centrera bilden på skärmen (Centrera), och byta pappersformatet (Pappersformat) mellan stående och liggande format. Om din bild är längre på höjden är bredden, är det bäst att behålla det stående formatet. Om den är längre på bredden än på längden, kan du överväga att skriva ut den i liggande format (på så sätt kan du skriva ut den större).

## Spara bilder

För att spara din bild klickar du på Spara på huvudskärmen. Då visas ett fönster. I rullgardinsmenyn "Spara" väljer du i vilken katalog du vill spara din fil. I fältet "Filnamn" skriver du in ett unikt namn på filen. I rullgardinsmenyn "Spara som typ" väljer du filformatet. Om du bara tänker visa bilden på en dator eller maila den till andra, är det bäst att välja filformatet JPG.

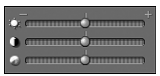
## Skapa dina egna mallar

Från kategorin "Mina mallar" på Hämta mall-skärmen klickar du på "Ny". Då kommer du till Skapa mask-skärmen. Därinfrån kan du öppna bilder och skapa upp till tre masker. Sedan kan du lägga in andra foton i de olika maskerna för att ska din Funhouse-bild. Du kan använda verktygen som beskrivs nedan för att skapa och modifiera dina masker.

Dessa verktyg används för att lägga till eller ta bort ett maskerat parti manuellt. Markera önskat verklig och klicka och dra sedan i din bild för att ställa in maskeringspartiet (eller ta bort maskeringspartier). Alternativt kan du lägga till eller ta bort en mask genom att klicka på olika punkter — maskgränsen dras från punkt till punkt. Dubbelklicka för att sluta maskeringsområdet.

Det finns olika penselstorlekar att välja mellan. Markera en pensel när du använder målnings-, raderings- eller suddverktyget för att skapa en mask.

Använd målningsverktyget för att rita en mask på en bild. Använd musen för att klicka och dra för att skapa en mask. För att ta bort ett maskeringsparti använder du raderingsverktyget. Det fungerar på samma sätt som målningsverktyget, men det tar bort i stället för att skapa dem. Suddverktyget är utmärkt för att skapa en mjuk kant runt maskerade partier. Om en mask görs suddig runt kanterna blir resultatet mycket bättre när ett foto sedan läggs in i masken. När du använder dessa verktyg, kan du markera olika penselstorlekar.



Använd de här skjutreglagen här för att justera mallens ljusstyrka, kontrast och mättnad.



## Maila bilder

När din Funhouse-bild är klar kan du maila den genom att klicka på Sänd-knappen på huvudskärmen. Då blir du ombedd att välja ett AOL-program eller annat program som följer MAPI-konventionerna. Gör ditt val och klicka sedan på OK. Du kommer att se att bildfilens storlek anges, tillsammans med tiden det tar att maila bilden vid olika Internet-uppkopplingar.

## Angående att hämta/fånga bilder

Om du har problem med att hämta eller fånga bilder, kan du kontakta tillverkaren av den enhet du använder. Det kan hända att du behöver uppdaterade drivrutiner. Drivrutinsuppdateringar är vanligtvis gratis och kan hämtas online från tillverkarens webbplats.

## Ytterligare hjälp

Konsultera programmets hjälpfil och besök vår webbplats (www.arcsoft.com) för ytterligare hjälp som rör programförfaranden, verktyg och funktioner.